

Criadores já não são apenas designers, são autores

por Nelson Zagalo Publicado Sábado, 16 Fevereiro 2013

Na DICE deste ano que decorreu na semana passada tivemos Warren Spector e David Cage com novas palestras a falar dos problemas da violência e ausência de jogos para audiências alargadas. Mas a realidade é que esses videojogos existem, e são cada vez mais. Julgo que seria muito mais interessante ver Spector falar dos jogos que foram feitos e que vão de encontro aos seus desejos, do que falar de jogos que nunca deviam ter sido feitos. Não sendo propriamente um jogo que me agrada, "Lollipop Chainsaw" (2012) [1], vai uma diferença grande entre dizer que não gosto, e dizer que não devia existir. Em termos criativos é até uma aberração tal discurso. Um discurso que apenas imaginaria vindo da parte de um qualquer senador americano. Por outro lado Cage não arrisca com jogos que não deviam existir, mas deixa uma receita para os jogos que deviam existir, e que segundo ele não existem [2]. Estas duas palestras levaram-me a questionar porque é que David Cage e Warren Spector não falam dos jogos que se andam a fazer e que eles dizem que fazem falta?

Julgo que a principal razão é que os criadores de videojogos deixaram de se ver a si próprios como designers, e passaram a assumir-se como artistas. Isto no sentido em que mais importante do que garantir uma resposta aos desejos dos jogadores, o que é agora relevante para estes criadores de jogos é assegurar a sua originalidade acima de tudo. Este é um discurso corrente em muitos artistas, e nas mais variadas artes, um desprezo pelo que os outros fazem, como sendo tudo de fraca qualidade e incapaz de oferecer experiências que só eles conseguem conceber e imaginar. São muitos os cineastas de grande valor que chegam a dizer que não veem cinema porque é tudo muito mau, e cada um dos seus filmes são derradeiras tentativas para redimir a arte. Podemos até recuar à Renascença e ver como Michelangelo e Leonardo Da Vinci eram pouco dados ao reconhecimento de parte a parte. Ou mais recentemente e por cá, as querelas que durante décadas se foram esgrimindo entre Saramago e António Lobo Antunes.

"Os criadores de videojogos deixaram de se ver a si próprios como designers, e passaram a assumir-se como artistas."

Aliás este mesmo discurso é no fundo a grande força que faz mover uma grande parte do movimento independente. Ainda esta semana Anna Anthropy a criadora de "Dys4ia" (2012) dizia que "um jogo AAA só é bom quando se parte". Menos radical mas no mesmo sentido podemos ver na sua última entrevista Jenova Chen, criador de "Journey" (2012), dizer que a comunidade se dedica a criar mais do mesmo, sendo que ele se destaca oferecendo experiências únicas. No fundo, todos estes criadores estão a dizer o mesmo - Spector, Cage, Anthropy ou Chen - sem mudar uma vírgula. Faz parte do culto do visionário, do olhar único, ter algo para dizer, ser-se autor.

Parece-me contudo que a arte dos videojogos teria mais a ganhar se falassem menos do que não gostam, e mais do que gostam. Isto serve tanto para Spector como Anthropy. Sei bem que vende mais quem diz mal, do que quem diz bem. Mas se existe palco onde este discurso faz menos sentido é o da DICE (sigla para Design, Innovate, Communicate, Entertain) que tem feito o seu trabalho de reconhecimento de muito do que de bom se vai fazendo por esse mundo fora. Seja mainstream ou seja independente. O prémio Jogo do Ano foi entregue esta semana a "Journey". Aliás "Journey" recebeu um total de oito prémios, e The Walking Dead recebeu quatro [3]. Tanto "Journey"



1/9 Lollipop Chainsaw, desenvolvido pelo estúdio Grasshopper Manufacture.

como "The Walking Dead" já oferecem tudo aquilo que David Cage apresentou no seu receituário. Por isso ficamos sem perceber para quem é que ele está falar, porque não é com certeza a arte dos videojogos que sofre de qualquer "Síndrome de Peter Pan".

É verdade que a maior oferta nos jogos AAA está talhada para um público masculino dos 18 aos 40. Mas isto diferencia-se pouco daquilo que Hollywood nos vem oferecendo [5]. Como venho falando aqui a propósito das sequelas ou do marketing, Hollywood e os Triple AAA correm riscos demasiado elevados com cada grande produção. Pedir a estes que mudem da noite para o dia, porque o que interessa é a inovação, é ridículo no sentido em que um único flop nesta indústria pode levar ao encerramento de estúdios inteiros e mandar para o desemprego milhares de profissionais altamente qualificados. O que é importante é todos nós abrirmos o leque das nossas escolhas, procurar para além dos grandes trailers e grandes imagens promocionais. Fazer caminhos de descoberta, jogar as grandes atrações, mas jogar também os jogos independentes com menos capacidades promocionais. Jogos que podem até ser menos consensuais, jogos que podem não ter aquilo a que estamos habituados, mas que de algum modo nos podem levar a compreender a arte de outras formas. Com o tempo a grande indústria acabará por incorporar muitas dessas inovações.

Este processo de descoberta é por vezes sinuoso, mas estar com atenção a alguns dos melhores eventos de reconhecimento dos videojogos pode ajudar. A DICE é um bom exemplo, mas não o único, veja-se por exemplo as nomeações dos BAFTA deste ano, a lista de jogos independentes candidatos aos prémios BAFTA 2013 é absolutamente impressionante - "Fez", "Journey", "Super Hexagon", "Thomas Was Alone", "The Walking Dead", "Proteus", "Dear Esther", "The Unfinished Swan". Uma lista que deita por terra todos aqueles que dizem que a arte está estagnada, que faz jogos que não devia fazer, ou que precisa de receitas para crescer.